

130.31+167+141.32

**Экзистенциальное поле игры Й. Хейзинги**

Т.В. ЛИСОКОЛЕНКО

Днепропетровский областной институт последипломного педагогического образования,  
г. Днепропетровск, Украина, E-mail: lusokolenko@mail.ru**Авторское резюме**

Раскрываются особенности понимания игры в работе Й.Хейзинги «Homo ludens». Внимание сосредоточено на раскрытии разноликой сущности игры Й.Хейзинги, который дает свой ответ на вопрос насколько общество и социум носят игровой характер. Автор останавливается на понимании игрового пространства Й. Хейзинги, которое не ограничивается пониманием игры как источника культуры, а распространяется на науку, быт т.д. Основная идея работы разворачивается вокруг поиска ответа на вопрос: «В чем сущность понятия игры и каковы формы ее проявления?». Автор пытается показать, что понимание игры, которое предложил Й. Хейзинга, выходит за уготованные ей философом границы. В частности, в аспекте понимания игры как языковой игры.

Выстраивается логическая связь между пониманием игры Й. Хейзингой и представителями постмодерна в лице Л.Витгенштейна, Н.Лумана и Э.Берна. Эта связь-переход становится возможной благодаря акцентированию внимания на том, что игры постмодернистов переносят акцент со смысла игры на ее действие. Таким образом, обосновывается идея о том, что игра переживает не упадок, а трансформацию и смену акцентов в ее интерпретации.

Проводится сравнительный анализ понимания игры Й.Хейзинги, Г.Гессе, Э.Берна и Л.Витгенштейна. Результатом такого анализа является предположение того, что Г.Гессе и Й.Хейзингу объединяет тот факт, что они оба стремятся к тому, чтобы в играх сохранялся апологонический элемент как гармоническое начало, в их понимании игра – это культурная универсалия. Позиция же Л.Витгенштейна значительно отличается от вышеобозначенных. Для него игра – это языковая игра, которая не всегда гармонична, не всегда имеет четко построенную композицию, характерную для игр Г.Гессе. Полем игры для Л.Витгенштейна являются «формы жизни», что может свидетельствовать о том, что его игра также как

© Т.В. Лисокolenko, 2014

и Й.Хейзинги экзистенциальна, отличие заключается лишь в позиции интерпретатора, в смещении акцентов со смысла на действие. Й.Хейзинга акцентирует внимание на классификации игр, в которые играют представители различных культур, а Л.Витгенштейн делает акцент на коммуникации, без которой невозможна игра как таковая.

**Ключевые слова:** игра, языковая игра, поле игры, постмодернизм, культура, экзистенция.

## Existential field of J. Huizinga's games

T.V. LYSOKOLENKO

Dnipropetrovsk regional institute of postgraduate pedagogical education, Dnipropetrovsk, Ukraine, E-mail: lusokolenko@mail.ru

### Abstract

The peculiarities of understanding of the game in the J. Huizinga «Homo ludens» are revealed. Attention is focused on the discovery of the scattered game essence by J. Huizinga who gives his answer to the question of how society and the socium have game character. The author dwells on the understanding of J. Huizinga's game space, which is not limited to understanding of the game as a source of culture, and applies to science, life, etc. The basic idea revolves around the search for an answer to the question: «What is the essence of the concept of the game and what are the forms of its manifestation?». The author tries to show that the understanding of the game, which was offered by J. Huizinga, beyond the place prepared for her philosopher border. In particular, aspects of the game as a language understanding of the game.

Logical connection is built between the understanding of the J. Huizinga's game and representatives of the postmodern in the face of L. Wittgenstein, N. Lurman and E. Berne. This connection transition is possible by focusing on the fact that postmodernists' games shift emphasis from the meaning of the game on its action. Thus, the idea is substantiated that the game is not experiencing the decline, but transformation and a change of emphasis in its interpretation.

A comparative analysis of understanding of the game by J. Huizinga, H. Hesse, E. Berne and L. Wittgenstein is being held. The result of this analysis is the assumption that H. Hesse and J. Huizinga are united by the fact that they both seek to ensure that the games remained apollonian element as a harmonious start in their understanding of the game - is a cultural universal. The position of the L. Wittgenstein differs significantly from the above indicated. For him the game - this is a language game that does not always harmonious, is not always clearly constructed composition typical for the games by H. Hesse. Playing field for L. Wittgenstein are «forms of life», which may indicate that his game as well as J. Huizinga, existential, the difference is only in the position of the interpreter, in a shift of emphasis from meaning to the action. J. Huizinga focuses on the classification of games that are played by the representatives of different cultures and L. Wittgenstein focuses on communication, without which it is impossible to play as such.

**Keywords:** game, language game, game field, post-modernism, culture, existence.

**Постановка проблемы.** Й.Хейзинга в работе «Homo ludens» сделал игру полномасштабной категорией анализа, считая ее основой существования человечества в различных эпохах. Однако применимо ли данное утверждение к современному XXI ст., не утратило ли понятие «человек играющий» своего первозданного значения в реалиях сегодняшнего дня? Ведь «<...> бывают эпохи, когда традиционные формы игрового самовыражения личности разрушаются» [10]. Не прервалась ли связь прошлых «игровых столетий» с настоящим? Актуальность данной статьи обусловлена поиском ответов на поставленные вопросы, находящиеся в плоскости понимания и трактовки игры Й. Хейзинги.

Сегодня игра в различных формах ее проявления продолжает занимать ведущие позиции, являясь результатом тотального игрового характера всей эпохи, хотя не стоит отождествлять игровой характер современности с игровым характером, например античности. В повседневной жизни мы можем наблюдать, как различные культурные практики превращаются в игру. Первоначально, в различных дискурсах (экономическом, политическом) игра может являться одним из современных способов решить

множество проблем – однако в таких случаях проблемы чаще всего не решаются – сначала они очень качественно разыгрываются, а после заигрываются. Как результат, кажется, что общий знаменатель решения найден, но это далеко не так, поскольку – это всего лишь имитация, фикция, которая может служить перемещению игры в другую социальную плоскость. Скорее всего, можно констатировать, что времена меняются – игра остается, правда, в трансформированном виде, со смещенными акцентами, превращаясь во что-то все более символическое и социальное. «<...> игра предстает в социальных формах. Она начинает функционировать не в отдельных формах (художественных или театральных), а пронизывает социальные процессы бытия» [10]. Может именно с этой позиции можно наиболее точно приблизиться к характеристике современной игры в плоскости социально-философского анализа. В работе Й.Хейзинги «Homo ludens» раскрывается разноликое поле игры, ассоциируемое с типом культуры. Экстраполируя данный подход на современность, мы можем говорить об игровых трансформациях в современном философском дискурсе.

**Анализ исследований и публикаций.** Основ-

ным источником данной статьи является работа «Homo ludens» Й. Хейзинги [13], а также разнотипные исследования, посвященные теме игры в социально-философском контексте, среди которых можно выделить работы: Э.Берна [1], Л. Витгенштейна [2], Г. Гессе [3], И.Ильина [4], Н.Лумана [5] и др.

Игра является достаточно разноликой категорией, объектом изучения педагогики, психологии, философии и других социогуманитарных дисциплин, что свидетельствует о наличии различных трудностей при ее четком именовании. В одном из современных философских словарей она понимается следующим образом: «Игра – разновидность физической и интеллектуальной деятельности, лишенная прямой практической целесообразности и представляющая индивиду возможность самореализации, выходящей за рамки его актуальных социальных ролей» [6, с.293]. В словаре по психологии находим следующее определение: «Игра – форма деятельности в условных ситуациях, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий» [7, с.127]. Таким образом, можно говорить о том, что с позиции разных наук определения игры значительно отличаются и выделение общих дефиниций анализа усложнено. Можно вести речь лишь о различных исследовательских полях изучения игры. Нужно отметить, что, несмотря на то, что игра неоднократно фигурировала во многих историко-философских работах, только Й.Хейзинга, одним из первых, сделал ее полномасштабной категорией анализа. И несмотря на то, что в работе «Homo ludens» категория игры имеет огромный крен в поле культурологического анализа, необходимость рассмотрения его работы с позиции философского анализа очевидна.

**Цель исследования** – проанализировать сущность понятия «игра» в работе Й.Хейзинги «Homo ludens», раскрыть формы ее проявления.

**Изложение основного материала.** Для Й.Хейзинги современность это – XX ст., ассоциируемое им с упадком игровой стихии. Именно поэтому он обеспокоен вопросом: «Насколько культура, в которой мы живем, развивается в форме игры» [9, с. 220]. На самом деле, в его работе мы видим, что современность характеризуется сворачиванием игры, однако это достаточно дискуссионная позиция, поскольку игра в современной эпохе изменила свою сущность, стала социальной, утратив свои аристократические, апполонические формы, потеряв связь с элитарными субкультурами, на которых, по большей части было сосредоточено внимание Й.Хейзинги.

Далее подробно рассмотрим разноликость игры Й.Хейзинги. Используя категорию игры, Й.Хейзинга пытался найти ответ на вопрос: насколько общество, социум носят игровой харак-

тер? «Игра – необходимый способ социальной жизни, то, что поддерживает идеал, в свою очередь определяющий духовную культуру эпохи <...>. Игра становится для тех или иных слоев общества в целом, <...> тканью реализации какого-либо высшего социального сюжета, нравственно-социальной идеи» [8, с.438]. Игровое пространство Й. Хейзинги широко – начиная от понимания игры как источника культуры, когда он заявляет о том, что «культура возникает в форме игры, культура первоначально разыгрывается» [9, с. 61], заканчивая наукой, бытом, юриспруденцией. Игра рассматривается «как специфический фактор всего, что окружает нас в мире» [9, с.7], постаёт как «содержательная форма, несущая смысл» [9, с.13]. К признакам игры Й. Хейзинга относит действие, протекающее в определенных рамках места «времени и смысла <...> по добровольно принятым правилам» [9, с. 152]. Кроме того, понимание игры, по мнению Й. Хейзинги, может зависеть от разных моментов. Прежде всего от того, кто пытается ее понять – играющий или наблюдающий. В целом необходимо отметить, что Й.Хейзинга не предлагает готовой теории игры, а скорее преподносит читателям игру в историческом срезе и само бытие игры раскрывается через призму определенного исторического периода. Так, например, Й.Хейзинга отталкивается от того, что игровой элемент присутствует в эпохах различных культур, останавливаясь на игровом моменте Римского государства, который раскрывается в лозунге «хлеба и зрелищ», на игровом моменте Античности, останавливаясь на софистике. Но что бросается в глаза так это четкое отделение игр старины от игр современности. Так, в анализируемой работе автор проводит детальный анализ «потлача», как игры ради славы и чести, «кулы» – церемониального плавания, постающего как игра в обмен дарами, «агона» как игры проводящейся во время различных празднеств. Конечно, нельзя не отметить, что в анализе игр Й.Хейзинги существенно выделяется крен в описание игр архаических культур и игрового потенциала XVIII и XIX веков, ограничивая, таким образом, само понимание игры, которое он навсегда связал с определенным типом культуры, хотя само экзистенциальное поле игры гораздо шире. И это сегодня демонстрирует постмодерн.

Однако, сама сущность игры в работе «Homo ludens», при анализе некоторых положений, выходит за уготованные ей автором границы. В первую очередь здесь речь идет о тех моментах, которые связаны с языком.

В духе постмодернистов, разыгрывающих свою игру, которая в своем большинстве представляет игру с текстом, игру с языком, Й. Хейзинга также останавливается на играх языка, утверждая: «Подлинная культура не может существовать без определенного языкового содержания <...>, подлинная культура требует всегда

и в любом аспекте a fair play (четкой игры)» [9, с.238]. Й. Хейзинга затрагивает идею языковых игр, считая, прежде всего, что язык: «Самый первый и самый высший инструмент, созданный человеком для того, чтобы сообщать, учить, повелевать» [9, с.14]. Языковую игру автор работы «Homo ludens» помещает в сферу так называемых игр социального характера, называя их высшими формами игры. Непосредственным переходом в работе «Homo ludens» к языковой игре является анализ софистики. «Это древняя игра ума, которая поочередно то соскальзывает из священнодействия в чистое развлечение, то достигает высшей мудрости» [9, с.168]. Й. Хейзинга говорит об умственной игре, о философии как «игре ума» [9, с.173], которая распространяется на каждую социальную практику.

Й. Хейзинга останавливается на том, что игра выполняет в обществе полезную функцию, несущую социально значимый характер. Еще в начале работы он задается вопросом: «Что значит игра для самих играющих?» [9], где грань между игровым и неигровым началом? Рефреном в его работе звучит вопрос: что есть игра? – основа нашего существования или один из видов деятельности, в который мы иногда включаемся? Объектом интереса автора является «игра как форма деятельности, как содержательная форма, несущая смысл, и как социальная функция» [9]. Он старается понять игру с различных позиций: прежде всего с позиции самого играющего, с позиции того, что игровой фактор являлся и продолжает являться значительным в жизни различных эпох, с позиции того, что игра – это самостоятельное нечто, константа нашего бытия.

Почему современная эпоха выглядела так удручающе в мыслях Й.Хейзинги? Может потому, что он не мог понять или принять в полном объеме положение о том, что современный подход к анализу игры предполагает «перенос акцента со смысла на игровое действие» [4, с.46], что и происходит в текстах постмодернистов. «Постмодерн – следующий прорыв игрового инстинкта <...>. Постмодернистская игра подчеркивает уязвимое место эпохи – неспособность предложить определившуюся принципиально новую игровую форму, рожденную исторической реальностью XX века, а не взятую напрокат в античности или эпохе Ренессанса» [10, с.178].

Может быть, поэтому игра продолжает оставаться такой разноликой, даже в пределах исследовательского поля одной научной дисциплины. Однако, это, в свою очередь, лишает различных авторов игровых концепций представить в целостном виде свои разработки.

Игры социального характера Й. Хейзинга считает высшими формами игры. Именно их разработке посвящены многие современные концепции.

Г. Гессе в работе «Игра в бисер» размышля-

ет о возможности сохранить духовность в царстве тотальной игры. По мнению Г.Гессе «игра – только формальное искусство, сноровка ума, умение остроумно комбинировать» [3, с. 133]. Г. Гессе говорит о двух типах игры: формальном и психологическом. «Формалисты от игры все свои старания прилагали к тому, чтобы из предметных тем каждой партии, математических, языковых, музыкальных <...> создать сколь возможно <...> совершенную целостность и гармонию. Психологическая школа добивалась единства и гармонии <...> не столько через выбор и систематизацию, сколько через следующую за каждым этапом игры медитацию» [3, с.204]. В «Игре в бисер» Г.Гессе упоминает о языковой игре, о том, что правила и язык игры представляют собой разновидность высокоразвитого тайного языка, в котором участвуют самые разные науки и искусства. «В языке нашей игры каждый знак поистине всеобъемлющ, каждый символ ведет не куда-нибудь, не к отдельно взятому примеру, но к центру, к основе всех знаний» [3, с.132]. Согласно мнению Г.Гессе почти все науки в разные периоды перенимали игру и подражали ей, приспособляя ее к своему предмету знаний. Филология стала прибегать к аналитическому разбору языка, «обозначая языковые образования особыми формулами <...>. Приспособляя для себя Игру в бисер, каждая наука создавала свой язык Игры» [3, с.55]. В языковой игре Г.Гессе, в ее знаках и грамматике особое место занимает игра стеклянных бус, играющая с большинством смыслов и ценностей нашей культуры.

Основоположник концепции языковой игры Л.Витгенштейн, упоминая о функционировании языка, останавливается на том, что: «Каждое слово в языке что-то означает, но этим еще ничего не сказано» [2, с.230], имея в виду, скорее всего, что мы не можем знать всех функций данного слова в языке. Имеется бесчисленное множество видов употребления слов, предложений, постающих в различных интерпретациях, в различных языковых играх. Л. Витгенштейн считает, что играть могут и будут лишь любопытные люди. Другой вопрос уже касается того, как они будут играть? Здесь имеется в виду, прежде всего, личное право человека на выбор как игры, так и ее правил – субъект не ограничен этим правом из внешней среды, но с другой стороны существует требование – соблюдение интерпретируемости в данном месте, в определенном культурном пространстве, что заложено в самой основе конституирующей игру языке.

Однако, как видим, само поле игры Г.Гессе ограничено, прежде всего, желанием сохранить духовный аспект игры, который он пытается отыскать в формальном и психологическом типах игр. Г.Гессе и Й.Хейзингу объединяет тот факт, что они оба стремятся к тому, чтобы в играх сохранялся апологонический элемент как гармоническое начало, в их понимании



игра – это культурная универсалия. Позиция же Л.Витгенштейна значительно отличается от выше обозначенных. Для него игра – это языковая игра, которая не всегда гармонична, не всегда имеет четко построенную композицию, характерную для игр Г.Гессе. Л.Витгенштейн рассматривает свою языковую игру как любое употребление слов, которые чаще всего находятся достаточно далеко от гармоничной и четкой композиции, хотя обыденный язык и не исключает ее. Здесь игра – это способ социального взаимодействия, со всеми вытекающими последствиями.

Поле игры для Л.Витгенштейна являются «формы жизни», что может свидетельствовать о том, что его игра, также как и Й.Хейзинга, экзистенциальна, отличия заключаются лишь в позиции интерпретатора, в смещении акцентов со смысла на действие. Й.Хейзинга акцентирует внимание на классификации игр, в которые играют представители различных культур, а Л.Витгенштейн делает акцент на коммуникации, без которой невозможна игра как таковая. К этой позиции достаточно близко находится идея Н.Лумана, для которого игра – это часть коммуникации [5].

Иной подход к пониманию игры мы находим в работах [1] психотерапевта Э.Берна. В своей работе «Игры, в которые играют люди» он дает следующее определение игры: «Игрой мы называем серию следующих друг за другом скрытых дополнительных трансакций с четко определенным предсказуемым исходом» [1, с. 37]. То есть здесь перед нами поставлена игра как вид деятельности, причем деятельности строго регламентированной, отличной от ритуалов и времяпрепровождения двумя основными характеристиками: 1) скрытыми мотивами; 2) наличием выигрыша [1, с.37]. Э.Берн разрабатывает свою классификацию игр, в основе которой, в большинстве,

лежат психологические критерии. Он классифицирует игры: по числу игроков, по используемому материалу, по клиническим случаям (истерический, параноидальный, депрессивный и др.), по психодинамическим характеристикам, по инстинктивным влечениям [1, с. 51]. Э.Берн, рассматривая различные игры, приводя примеры из клинических случаев, исходит из того, что игра может быть достаточно четко разыграна, особенно если к этому добавить его классификацию ролей (ребенок, взрослый, родитель), которые люди исполняют, вступая во взаимодействие. Очевидно, что в таком случае качество, продолжительность и исход игры будут зависеть от совпадения (совместимости) ролей играющих. Если сопоставить такую классификацию игр с классификацией Й.Хейзинги, у которого игра понимается и как вид деятельности, и как форма происхождения культуры, и как элемент, участвующий в развитии культуры, очевидным оказывается положение, что само поле игры здесь намного шире. Этот нюанс в очередной раз лишь подтверждает тот факт, что Й.Хейзинга заложил понимание игры как экзистенциальной категории, живущей во всех культурных сферах.

**Выводы.** Й.Хейзинга одним из первых предложил понимание игры как разноликой категории, выступающей в роли некой культурной универсалии. Бытие игры в работе «Homo ludens» раскрывается через различные сферы жизнедеятельности человека, такие как поэзия, философия, наука, война, быт, обычаи, что говорит о его разноликости и о сложном процессе установления границ между игрой и ее отсутствием. Этот тезис нашел свое развитие в различных работах представителей постмодерна, в исследованиях которых само понятие и применение термина «игра» имеет широкое поле деятельности.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений; Люди, которые играют в игры. Психология человеческой судьбы [Текст] / Э. Берн; [пер. с англ. М.С.Мацковского] – М.: Прогресс, 1988. – 400 с.
2. Витгенштейн Л. Философские исследования [Текст] / Л. Витгенштейн // Языки как образ мира. – М.: АСТ; СПб.: Terra Fantastica, 2003. – С.220-546.
3. Гессе Г. Игра в бисер [Текст] / Г. Гессе [пер.с нем. Д.Каравкиной, Вс.Розанова] – М.: Художественная литература, 1969. – 544 с.
4. Ильин И.П. Постмодернизм от истоков до конца столетия: эволюция научного мифа [Текст] / И.П. Ильин. - М.: Интрада. – 1998. – 255с.
5. Луман Н. Реальность массмедиа [Текст] / Н.Луман; [пер. с нем. А.Ю. Антоновского] – М.: Праксис, 2005. – 256 с.
6. Постмодернизм. Энциклопедия [Текст]. Мн.: Интерпрессервис; Книжный Дом, 2001. –1040 с.
7. Психология. Словарь [Текст]; [под ред. А.В.Петровского, М.Г. Ярошевского] - М.: Политиздат, 1990. – 494 с.
8. Тавризян Г. Й. Хейзинга: Кредо историка [Текст] / Г.Тавризян // Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня [пер. с нидерл. Г. Тавризян] – М.: Прогресс; Прогресс-Академия, 1992. – С. 405-439.
9. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня [Текст] / Й. Хейзинга; [пер. с нидерл. Г. Тавризян]. – М.: Прогресс; Прогресс-Академия, 1992. – С. 7-240.
10. Хренов Н.А. Игровые проявления личности в переходные эпохи истории культуры [Текст] / Н.А. Хренов // Общественные науки и современность. – 2001. - № 2. – С. 167-180.

*Статья поступила в редакцию 02.09.2014*

REFERENCES:

1. *Bern E.* Igryyi, v kotoryie igrayut lyudi. Psihologiya chelovecheskih vzaimootnosheniy; Lyudi, kotoryie igrayut v igryi. Psihologiya chelovecheskoy sudbyi (The games people play. Psychology of human relations; People who play games. The psychology of human destiny). M.: *Progress*, 1988. 400 p.
2. *Vitgenshteyn L.* Filosofskie issledovaniya (Philosophical Investigations). *Yazyiki kak obraz mira*. M.: *AST; SPb.: Terra Fantastica*, 2003. P. 220-546.
3. *Gesse G.* Igra v biser (The Glass Bead Game). M.: *Hudozhestvennaya literatura*, 1969. 544 p.
4. *Ilin I.P.* Postmodernizm ot istokov do kontsa stoletiya: evolyutsiya nauchnogo mifa (Postmodernism from the beginning to the end of the century: the evolution of scientific myth). M.: *Intrada*. 1998. 255 p.
5. *Luman N.* Realnost massmedia (Reality media). M.: *Praksis*, 2005. 256 p.
6. Postmodernizm. Entsiklopediya (Postmodernism. Encyclopedia). Mn.: *Interpresservis; Knizhnyiy Dom*, 2001. 1040 p.
7. Psihologiya. Slovar (Psychology. Dictionary). M.: *Politizdat*, 1990. 494 p.
8. *Tavrizyan G.Y.* Heyzinga: Kredo istorika (Huizinga: Credo historian). Heyzinga Y. Homo ludens. V teni zavtrashnego dnya (Homo ludens. In the shadow of tomorrow). M.: *Progress; Progress-Akademiya*, 1992. P. 405-439.
9. *Heyzinga Y.* Homo ludens. V teni zavtrashnego dnya (Homo ludens. In the shadow of tomorrow). M.: *Progress; Progress-Akademiya*, 1992. P. 7-240.
10. *Hrenov N.A.* Igrovyye proyavleniya lichnosti v perehodnyie epohi istorii kulturyi (Game manifestation of personality in the transitional era of cultural history). *Obschestvennyie nauki i sovremennost*. 2001. № 2. P. 167-180.

**Лисоколенко Татьяна Владимировна** – кандидат философских наук, доцент  
Днепропетровский областной институт последипломного педагогического образования  
Адрес: 49006, г. Днепропетровск, ул. Свердлова, 70,  
E-mail: lusokolenko@mail.ru

**Lysokolenko Tatiana Vladimirovna** – PhD in philosophy, associate professor  
Dnipropetrovsk regional institute of postgraduate pedagogical education  
Address: 70, Sverdlov str., Dnipropetrovsk, 49006  
E-mail: lusokolenko@mail.ru